KONAMI
AGB-AZEJ-JPN
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
RK259-J1
Z.O.E
2173
TESTAMENT™
取扱説明書
©2001 Konami Computer Entertainment Japan / SUNRISE · VAP

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「Z.O.E 2173 TESTAMENT」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

もくじ

はじめに

このゲームは
プレイヤーとコンピュータが
交互にユニット（持ち駒）を
移動させて戦闘を行う
戦術タイプ思考型の
戦術シミュレーションRPGです。
プレイヤーは
各マップに定められたクエスト（指令）を
達成するため
各種コマンドを駆使して
勝利を導いていきます。

西暦2173年。
すでに人類は宇宙に本格的な進出を果たしており、
その生活圏は月、火星、そして木星まで及んでいた。

親友アレスと共に主人公ケイジが働く移民船
『ボナパルトⅢ』はその目的地である火星に到着する寸前、
"謎の黒い機体"との接触により沈んでしまう。
不思議な少女ミオナの導きによって所属不明のＬＥＶ(レブ＝人型機械)"テスタメント"に搭乗し、命からがら脱出したケイジと少女は、様々な思惑の交錯する赤い大地、火星に不時着する。そこで彼を待っていたのは救助ではなく、『軍の新兵器強奪犯』といういわれなき冤罪による逮捕だった。
訳がわからないまま独房で悲嘆にくれるケイジ。
しかし、そんな彼を助ける人物が現れる。
それは爆発したボナパルト号と共に死んだと思われていた
親友アレス。そして、"エンダー"と呼ばれ、
地球側の圧制に対抗する火星のレジスタンス
『ＢＩＳ』のメンバー達の姿だった…

ボナパルト号が沈んだ原因である"黒い機体"の正体は？
不思議な少女ミオナはいったい何者なのか？
そしてケイジが脱出に使った機体に隠された秘密とは…？

幾多の謎に翻弄されながらレジスタンスのメンバーと行動
を共にするうち、人のために戦うことの意味を
ケイジは少しずつ考えてゆく。
果たして少年はその先に何を見るのか？

人は憎しみあうことでしか悲しみを癒せないのか？
ここにもうひとつの"Z.O.E"の物語が幕を開ける。

基本操作

会話パート、インターミッションでの操作方法

戦術パート(通常戦闘)での操作方法

基本操作

戦闘パート(IAS戦闘)での操作方法

ゲームスタート

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体に正しくセットし、電源スイッチを入れると、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、下記のメニューが表示されますので十ボタンの上下で選択し、Aボタンで決定してください。「NEW GAME」を選択すると、プロローグが始まります。（プロローグはSTARTボタンでスキップすることができます。）

NEW GAME

ゲームを最初からプレイします。

LOAD

前回セーブしたデータをロードし、ゲームを再開します。

CONTINUE

戦術をセーブしてあれば、戦術パートから再開することができます。

SYSTEM

ゲームに関する様々な設定を行います。

ゲームの進め方

"Z.O.E 2173 TESTAMENT"は「基本会話」「戦略」「戦術」「インターミッション」の4つのパートを進行させてシナリオをクリアしていきます。シナリオによっては一部のパートがない場合もあります。

1.基本会話パート

このパートでシナリオを進行します。

2.戦略パート

戦術前の作戦目的をシナリオで知ることができます。基本シナリオが進行する場合もあります。戦略MAP上にはポインタが表示され、シナリオ進行に必要な地域を示しています。

3.戦術パート

プレイヤーがユニットコマンドを使用して戦術を考え、敵ユニットを撃破していくステージです。戦術MAPは真上から見下ろした格子状のマス(スクエア)で構成されており、建造物、山などの各種地形が配置されています。

4.基本会話パート

5.インターミッション

セーブ、ロードや各種コンフィグを行う画面です。

次のシナリオへ

戦術パート

戦術パートはターン制を採用しています。プレイヤーフェイズ、エネミーフェイズの両フェイズが一周することで1ターンが終了になります。勝負がつくまでこのターンを繰り返します。

ターン加算

1.プレイヤーフェイズ

「攻撃」「移動」などのユニットコマンドや、全体コマンドを駆使して、敵を撃破していきます。

フェイズ終了

2.エネミーフェイズ

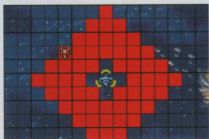
コンピュータの思考によって敵ユニットが行動します。全てのユニットが行動終了すると、自動的にフェイズ終了になります。

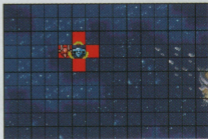
ターン終了

戦術パート

攻撃、武器について

攻撃には射撃攻撃、格闘攻撃があります。戦況によって武器を使い分け、戦術を勝ち抜いていきます。

射撃攻撃

2スクエア以上のロングレンジの射程を持つ銃、ミサイル、ビームライフルなどの飛び道具で攻撃します。射程が1スクエアからの武器もあります。※敵1機に対して攻撃可能です。

格闘攻撃

隣接した敵にだけ攻撃を行うことができます。格闘兵器は基本的に射程1スクエアしか攻撃できません。(例外的に射程2スクエア以上を持つユニットもいます。)

戦術パートで発生する特殊仕様　スタン攻撃

武器の中には、敵の行動を制限することができる「スタン」能力を持っている物があります。「スタン」は攻撃が命中すると、受けた相手は1ターンの間行動不能(「移動」「攻撃」ができない)になり、回避能力は50%ダウンします。次のターンになると自動回復します。ただし、中ボス、ボスなど一部、効果がないユニットがあります。また、スタン中の敵にさらにスタン効果をかぶせることはできません。

戦術MAPについて

市街地(スフィア内)	山	河
ビル、道路、橋、貧民街、ゴーストタウン等	サイズはいろいろあります	ある程度の幅のある河
平地	**敵基地**	**特殊地形**
火星表面の一般的な地形	敵の本拠地内部等	ローカルサーバー等

地形の効果について

マップ上には上記のようないろいろな地形があります。地形によってユニットの行動範囲が変化します。ただし、空中ユニットは地形効果による移動力の制限を受けません。

移動力補正

移動力補正は、地上移動時に発生するコストです。山間部や水の中は平地、道路などに比べ移動力が多くかかるので、移動範囲が狭くなります。空中ユニットは地形効果による移動力の補正を受けません。

ユニットの移動方法

1

MAP上のカーソルを自分のユニットに合わせAボタンを押すと、そのユニットが現在行えるユニットコマンドが表示されます。また、カーソルをユニットに合わせBボタンを押すと、ユニットの簡易ステータスが開きます。

2

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットの行動できる範囲が青く表示されます。

3

移動したい場所をカーソルで指定した後、Aボタンを押すとその場所へユニットが移動します。

4

「待機」コマンドで決定します。(「攻撃」コマンドが表示されれば、続けて攻撃することができます。)

距離が離れている場合は、迎撃しやすいように味方のユニットをバランス良く配置しましょう。

敵ユニットの情報を調べよう

敵のユニットにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、その敵ユニットの移動できる範囲が青く表示されます。敵の移動範囲表示中にもう一度Aボタンを押すと、敵ユニットの詳細ステータスを見ることができます。うかつに近寄ると、思わぬ攻撃を受けることがあるので、事前に確認しておくと良いでしょう。また、戦術MAP上の敵ユニットへカーソルを合わせ、Bボタンを押すと、敵ユニットの簡易ステータス画面が開きます。

戦術パート

1.攻撃のしかた

各ユニットが敵と接近すると、戦闘が可能になります。基本的に戦闘は1対1です。

1

Aボタンを押すとユニットコマンドが表示されますので「攻撃」を選択し、Aボタンを押します。

1/1 武器名	攻撃力	射程	命中
ティアーバレット	815	2~5	-5
ラスティランサー	915	1	+10
ソウルセクション	1415	1	+10

射撃系　必要気力--- (±0)
残弾 ---/---　消費EN --- (130)

2

武器選択画面になりますので、(その状況で使用できる武器は白、使用できない武器は赤色で表示されます。)使用したい武器を選択します。

3

MAP画面上で自分のユニットを中心にして、攻撃できる範囲が赤く表示されます。

4

攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせてAボタンで決定します。

接近して攻撃する時

ユニットを攻撃したい敵ユニットの隣に移動させてから攻撃します。

離れて攻撃する時

ユニットが射程距離2スクエア以上の武器を装備していれば、射程距離内の敵を離れたまま攻撃することができます。（ただし、この長距離攻撃は、基本的に移動した後ではすぐに使用できません。）

データの確認をしよう

攻撃する敵ユニットを決定すると、画面にプレイヤー側と敵側のデータが表示されます。データを見て、命中率が低い等の不安があったら、Bボタンでキャンセルし、少しでも有利な武器に変更する等、コマンドを選択し直してみましょう。TIMEで表示される時間は「IAS戦闘」でプレイヤーが敵にロックオンすることが可能な時間です。

2.攻撃開始/プレイヤーフェイズ

Aボタンを押すと攻撃が始まります。画面には命中範囲と残り時間が表示されますので、時間内にプレイヤーカーソルを十ボタンで敵に合わせAボタンを押します。命中すれば、戦術MAPに戻ってからダメージ量を表示し、獲得経験値と金額を表示します。（レベルアップの表示も行います。）

ウィークポイント
プレイヤーカーソル

クリティカル

プレイヤーカーソルの中心で敵のウィークポイントを狙うと、大打撃（クリティカル）を与えることができます。

戦術パート

3.敵の攻撃/エネミーフェイズ

エネミーフェイズになると、コンピュータの思考で敵が攻撃してきます。基本的に戦闘は1対1です。プレイヤーフェイズと同様に画面にプレイヤー側と敵側のデータが表示されます。TIMEで表示される時間は「IAS戦闘」で敵がロックオンすることが可能な時間です。敵はTIMEが無くなるまでロックオンしてきます。

攻撃開始

Aボタンを押すと敵の攻撃が始まります。画面には命中範囲と残り時間が表示されますので、その時間内に敵の命中範囲から十ボタンで逃れるようにします。敵の命中範囲に自分のプレイヤーカーソルが近づくと、ALERTの表示が出ます。命中すれば、IAS戦闘が終了し戦術MAPに戻ってからダメージ量が表示されます。

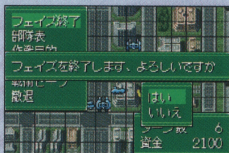
回復(リペア)/補給(サプライ)

プレイヤーフェイズでは、HPを回復することができるリペアと、残弾の補給をするサプライの機能を使用することで、味方ユニットのコンディションを調整することができます。ただし、リペア、サプライを使用したユニットは行動終了します。

リペア

サプライ

4.フェイズ終了

プレイヤー側の攻撃が全て終わったら、ユニットのいないマップ上でAボタンを押します。全体コマンドが表示されたら「フェイズ終了」を選択して確認画面で「はい」を選び、攻撃を敵ユニット側へ移します。このようにプレイヤーフェイズとエネミーフェイズを繰り返して勝利条件を満たすと、シナリオクリアになります。

戦闘パート

戦闘システム

戦闘パートでは、攻撃力、防御力、回避、命中などの各種パラメーターから命中率、ダメージ量を算出し戦闘結果を導く「通常戦闘モード」と、プレーヤーの操作を戦闘結果に反映させインタラクティブ性を上げた「IAS戦闘モード」の2種類のシステムがあります。

通常戦闘モード

IASをOFFにすると「通常戦闘」モードになります。通常戦闘モードは各パラメータが設定基本値で戦闘を行います。プレーヤーが腕に自信がない時は「通常戦闘」モードの方が有利な場合もあります。

IAS戦闘モード

IAS(インタラクティブ・アクション・システム)は、戦闘をただ見ているだけでなく、プレーヤー自身が参加することにより戦闘結果を変化させるシステムです。それらにプレーヤーが関与することによって大攻撃(クリティカル)を発生させたり、回避不能な攻撃を回避したりできます。「IAS戦闘」はアクション要素が強いため、戦術MAPで常に緊張状態を保っていなくてはなりません。IASが煩わしい、戦闘時間を早く切り上げたい、また普通のシミュレーションゲームとして進めたい時はOFFモードにします。「IAS戦闘」のON、OFFの切り替えは戦闘開始前、戦術MAP上のシステム、インターミッションで変更します。

通常戦闘モード

1.戦術MAP

ユニットコマンドの「攻撃」を選び、攻撃可能な敵を選択します。

決定

2.戦闘前情報画面

レベル、攻撃力、命中率、バランサー等を見ることができます。

戦闘開始

3.カットイン戦闘画面

大きいサイズのユニットが迫力ある戦闘を展開します。

4.戦術MAP

戦闘結果(ダメージ、クリティカル、スタン)表示をします。

戦闘終了

クリティカル発生

毎戦闘あたり1/64の確率でクリティカルが発生することがあります。

戦闘パート

IAS戦闘モード

IASには「攻撃IAS」と「回避IAS」の2種類があり、プレイヤーフェイズ時には攻撃力⇔命中率、エネミーフェイズ時は防御力⇔回避率に関与することができます。

攻撃IASフローチャート

1.戦術MAP

攻撃範囲内にいる敵に対して、現在攻撃可能な武器を選択して攻撃します。

決定

2.戦闘前情報画面

レベル、攻撃力、命中率、バランサー等を見ることができます。

戦闘開始

3.IAS戦闘画面

4.カットイン戦闘画面

大きいサイズのユニットが迫力ある戦闘を展開します。

5.戦術MAP

戦闘結果(ダメージ、クリティカル、スタン)と取得経験値を表示します。

戦闘終了

回避IASフローチャート

1.戦術MAP

敵ユニットがコンピュータの思考により攻撃を選択します。

決定

2.戦闘前情報画面

敵ユニットの攻撃力、命中率を見ることができます。

戦闘開始

3.IAS戦闘画面

4.カットイン戦闘画面

大きいサイズのユニットが迫力ある戦闘を展開します。

5.戦術MAP

戦闘結果(ダメージ)の表示をします。

戦闘終了

コマンド

戦術MAPで使用するコマンド

「全体コマンド」はシステムやセーブなどに使用するコマンドです。「ユニットコマンド」はユニット単体の行動を決定するコマンドです。

全体コマンドの見かた

フェイズ終了→P.19

プレーヤーフェイズを終了して、エネミーフェイズに移行します。

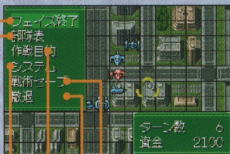
部隊表

パーティの消耗状況を一覧で見ることができます。Lボタンで自軍と敵軍との切り替え、RボタンでLV順、HP順のソート切り替えができます。

システム→P.31

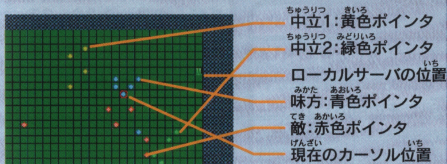
インターミッションと同じです。

作戦目的

戦術MAPをクリアするための最低条件です。作戦目的を達成できなかった場合は「GAME OVER」となり、味方全滅時等、もう一度やり直ししなければいけない場合があります。※作戦目的は戦術の途中で変更される場合もあります。

マニュアルリセットの方法

START、SELECT、A、Bボタンの同時押しでマニュアルリセットができます。マニュアルリセットすると、タイトル画面へ戻ります。

レーダーMAPで確認しよう

戦術MAPで味方フェイズ時に、コントローラーのSTARTボタンを押すと、レーダーMAPが表示されます。戦術MAP内全域を簡略画面で見渡し、敵、味方のおおよその配置を見ることができます。

戦術セーブ

戦術MAP上で現在の戦闘状況(敵味方の配置や消耗具合)を途中で記録(1個のみ)できます。戦術セーブからのゲーム復帰はタイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと戦闘を再開できます。(インターミッションのセーブとは違います。)

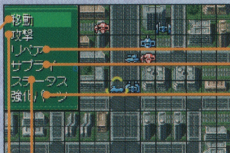
撤退

戦術MAPから撤退します。撤退前に入手した経験値、資金はそのままで、同じMAPの始めから再スタートできます。※撤退することによるリスクはありません。ただし、撤退後の気力は初期値に戻され、使用した強化パーツは消費された状態で再開します。

コマンド

ユニットコマンドの見かた

移動

ユニットの移動(空中、地上)を行います。空中、地上の移動ができるユニットのみ使用可能です。

攻撃

攻撃可能な武器で攻撃を行います。攻撃範囲内に複数の敵がいる場合は、その中の1つをカーソルで選択します。攻撃可能な武器が複数ある場合は、好きな武器を1つ選択します。※移動後に攻撃できる武器と、できない武器があります。

ステータス→P.32～37

ユニットが持っているステータスを、別ウインドウで表示します。

待機

何もせず行動を終了します。攻撃、リペア、サプライ、終了時も自動的に待機状態になります。

空中/地上

オービタルフレーム(OF)のみのコマンドです。空中、地上の移動が可能です。

リペア

隣接するユニットのHPを50%回復します。使用後は行動終了します。リペア機能を持つユニットのみ使用可能です。

サプライ

隣接するユニットの残弾、エネルギーを全回復します。使用後は行動終了します。サプライ機能を持つユニットのみ使用可能です。

強化パーツ

LEVが装備している強化パーツ(消耗品)を使用します。このパーツは使用後、失われてしまいます。強化パーツは装備しているユニットのみ有効です。他のユニットには使用不能です。

リペアキット	サプライパック	加速ブースター
HPを50%回復します	エネルギー、残弾を全回復します	一度だけ移動距離が3スクエア増えます

●リペア、サプライについて

サプライを行った場合、それを受けたユニットは気力が減少します。ただし、リペアは気力を減少させません。

インターミッション

インターミッションについて

各種コンフィグ、セーブ、ロードなどを行うことができます。インターミッションには以下の7項目があります。インターミッションはシナリオクリア時に必ず挿入され、セーブ時の目安になります。（インターミッションによっては、入ることができない項目もあります。）

インターミッション画面の見かた1

セーブ

現在のプレイ状態をファイルに保存します。

ロード

セーブしてあるデータをロードします。

ガレージ→P.38

LEVの改造を行います。機体改造、武器強化、強化パーツから選択できます。LEVに強化パーツを装備したり、HP、装甲、武器を資金を消費して強化します。

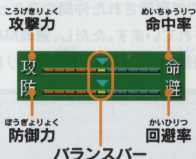
バランサー

攻撃、回避、2つのバランサーをパイロットごとにカスタマイズすることができます。ゲーム導入部は、この幅は狭く、あまり極端なカスタマイズはできません。しかし、パイロットレベルの上昇につれ、調整幅も広がりゲーム終盤では、より大きな偏りを選択することも可能になります。

攻撃バランサー

プレイヤーはバランスバーを動かすことで、攻撃力←→命中率のカスタムを行います。攻撃力と命中率で綱引きをしているようなイメージです。※バランサー幅の間であれば自由に調整できます。

回避バランサー

プレイヤーはバランスバーを動かすことで、防御力←→回避率のカスタムを行います。防御力と回避率で綱引きをしているようなイメージです。※バランサー幅の間であれば自由に調整できます。

インターミッション画面の見かた2

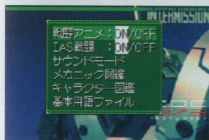
ステータス→P.32〜37

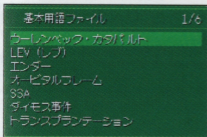
ユニット及びパイロットのステータスを表示します。Aボタンか L、Rボタンを押すと、ユニットステータス、武器ステータス画面、パイロットステータスに切り替わります。

ユニットステータス　武器ステータス　パイロットステータス

次のステージへ

インターミッションを終了して、次のステージへ移行します。前MAPで撃破された仲間のユニットは、次のMAPではHPが自動回復されています。ただし、連戦MAP等の特殊イベントの場合は、HPが回復されていない場合があります。

システム

ゲームに関する設定を行ったり、サウンドモードやメカニック図鑑などがあります。

戦闘アニメ	戦闘中のアニメーションのON/OFFをします
IAS戦闘	IAS戦闘のON/OFFをします
サウンドモード	音楽を聴くことができます
メカニック図鑑	登場したメカをファイリングします
キャラクター図鑑	登場したキャラクターをファイリングします
基本用語ファイル	Z.O.Eの世界の基本用語が入っています。最初から見ることができます

選択して、Aボタンを押すと、その用語の説明が表示されます。

ステータス

ユニットステータス

ユニットステータス
移動力 6　SSA2
装甲 415
Lv
テスタメント　空陸
HP 3540/3540
EN 130/130

移動力

ユニットの移動力です。地上にいる時は地形効果で移動力が多く消費される場合があります。

名前

ユニットの名前です。

EN

ユニットが持っているエネルギーです。エネルギー消費系の攻撃などを行うと減少します。エネルギーが無くなるとエネルギー消費型の武器が使用不能になります。※ユニット能力の「サプライ」、強化パーツの「サプライパック」を使用することで回復できます。

HP

ユニットのHPです。これが「0」になるとユニットは破壊されます。LEVのHP改造、オービタルフレームのレベルアップなどで数値が増加します。※敵からの攻撃でHPが減った場合は、ユニット能力の「リペア」、強化パーツの「リペアキット」で回復できます。

特殊能力→P.39

ユニットが持つ特殊能力が表示されます。

装甲

ユニットの装甲です。ダメージ計算の算出に使用する数値です。LEVの装甲改造、オービタルフレームのレベルアップ等で数値が増加します。

Lv→P.39

ユニット(オービタルフレームのみ)のレベルです。パイロットのレベルアップに合わせ、オービタルフレームもレベルアップします。

移動の種類

空中、地上、両用の種類を区別します。

ステータス

武器ステータス

1/1	武器名	攻撃力	射程	命中
	ティアーバレット	[illegible]	2-5	5
	ラスティランサー	915	1	+10
	ソウルセクション	1415	1	+10

射撃系 ⚡　必要気力 --- (±0)
残弾 ---/---　消費EN --- (130)

武器名

武器の名前です。

種類

射撃系武器、格闘系武器の種類を区別します。

スタン効果マーク

スタン効果のある武器の場合に表示されます。

移動後使用可能マーク

移動後に使用できる武器の場合に表示されます。

残弾

武器の残弾数です。弾数が設定されている武器の弾がなくなると、その武器は使用不能になります。※ユニット能力の「サプライ」、強化パーツの「サプライパック」を使用することで回復できます。

攻撃力

武器固有の攻撃力です。

射程

武器固有の射程距離です。

命中率

命中率の補正値です。

必要気力

その武器を使用するために必要な気力です。

消費EN

その武器を使用することで消費するエネルギーです。

ステータス

パイロットステータス

名前

キャラクターの名前です。

Lv

パイロットのレベルです。

Exp→P.38

入手してきたパイロットの経験値の累積数値です。敵ユニットを破壊すると入手できます。経験値が一定段階まで累積するとレベルが上がります。

気力

パイロットの「やる気」です。気力が上がることによって攻撃力が上昇します。気力は敵を倒したり各種イベントによって上昇しますが、ステージクリアすると初期化されます。ステージによっては初めから「＋」もしくは「－」修正されていることがあります。

ステータス

射撃

射撃戦闘の能力です。

格闘

格闘戦闘の能力です。

回避

回避の能力です。

命中

命中率の能力です。

反応

キャラクターの反応速度を表現したものです。IAS戦闘時のタイマーに影響します。

バランサー**→P.29**

「攻撃バランサー」、「回避バランサー」の2種のバランサーがあります。パイロットのレベルアップで、バランサーの調整幅が広がります。調整幅の間なら自由に調整することができます。調整域は最大5段階まで広がります。

レベルアップによって変化するパラメーター

格闘/射撃/回避/命中/反応

レベルアップ

LEVの改造

LEVに強化パーツを装備したり、HPや武器の攻撃力を資金を消費して強化できます。強化はインターミッションのガレージで行います。ここでは武器の強化画面で説明します。

ページ
表示しきれない武器がある場合に表示されます。

資金
現在所有している資金です。

武器強化 1/1 資金 9400
レーザー刀 390
ロングライフル 960
グレネード 1260
カラミティ・キス 1390
射撃系 必要気力---（±0）
残弾 ---/--- 消費EN 2（130）

武器名
所有している武器の名前です。

攻撃力
現在の武器の攻撃力です。

情報表示
選択した武器の種類、残弾、必要気力、消費ENを表示します。内容は武器ステータス画面と同じです。

インジケーター
武器の攻撃レベルを6段階で表示します。

この他にLEV改造の方法は下記の3種類あります。

HP強化	装甲強化	強化パーツ
HP強化。最大6段階まで改造可能	装甲強化。最大6段階まで改造可能	強化パーツを3つまで装備することが可能

オービタルフレーム(OF)のレベルアップ

オービタルフレーム(OF)はパイロットのレベルアップに合わせて成長しますので、LEVと異なり装甲、武器の強化や強化パーツの取り付けができません。OFには2種類の成長方法があります。

ダウンロードで得ることができる能力

武器の種類	SSA1	SSA2
·ネイルレーザー ·ハルバード ·コメット ·ショックハイロウ ·ゲイザー ·トライレーザー etc.	HP最大値の5%回復	HP最大値の10%回復
	実体弾耐性	**エネルギー耐性**
	実弾系攻撃のダメージを10%減少	エネルギー系攻撃のダメージを10%減少
リペア	**サプライ**	**2回行動**
ダメージを受けたユニットのHPを50%回復	消費したエネルギー、残弾を全回復	プレイヤーフェイズに2回行動できる

OFのレベルアップで変化するパラメーター

武器攻撃力/装甲/HP

キャラクター

Testament

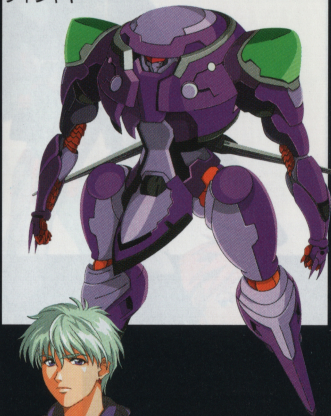
テスタメント

ケイジ・ミッドウエル(17歳/男性/O型)
温厚で優しい少年。アレスとともに移民船ボナパルトIII号で働いており、今回の事件に巻き込まれる。移民船で生まれ、移民船で育った"宇宙生まれ"。

???

"謎の黒い機体"

Vjaya
ヴィジャヤ

ミオナ・オルデラン
(17歳/女性/A型)
ボナパルト号の格納庫に隠れていた謎の少女。"黒い機体"との接触事故以降、ケイジ達と行動を共にする。事故の際、記憶を失った。

アレス・エンドゥーワ(17歳/男性/AB型)
ケイジと同じ地球火星間を結ぶ移民船"ボナパルトIII"号で働いていた少年。何事もそつ無くこなす天才肌。

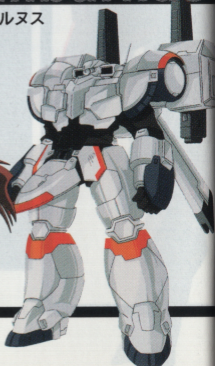
キャラクター

Dreizehn

ドライツェン

Caliburnus

カリブルヌス

ラズマ・カスケイドJr
（19歳・男性・A型）

シミル・シャンブロウ
（16歳・女性・O型）

Durandal II

デュランダルII

ウォーレン・ルーメンルクス
(33歳・男性・A型)

Orcrist

オルクリスト

メビュース・K・ライラクラフト
(26歳・女性・B型)

キャラクター

Justeen

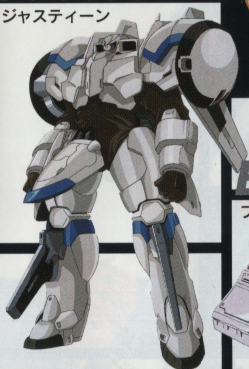
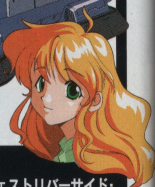
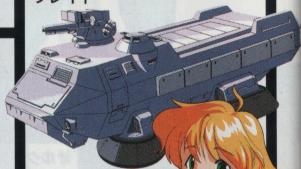
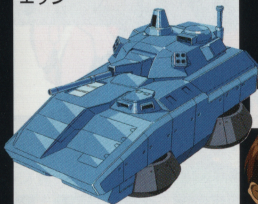
ジャスティーン

タダミチ・E・ユキトウ
(24歳・男性・AB型)

Blade

ブレイド

Edge

エッジ

フィルブライツ・ウェストリバーサイド・ウェアハウスロック26世
(17歳・男性・AB型)

デクスン・ガイズ
(42歳・男性・O型)

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

おことわり ： コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

010828

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミカスタマーサポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)
午前9時～午後7時まで

最新情報満載、コナミのホームページ
http://www.konami.com

eコマースはコナミスタイルドットコム
http://www.konamistyle.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ
http://www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新)：東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作： Konami Computer Entertainment Japan,Inc.(EAST) <http://www.kcej.com>